
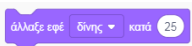


## Μαθητές μου αγαπημένοι,

Πως σας φάνηκε το 1<sup>ο</sup> μέρος της άσκησης «Τραμπολίνο»; Θα πρέπει μέχρι στιγμής η Anίνα να ανεβοκατεβαίνει πάνω στο τραμπολίνο, το οποίο θα πρέπει να λυγίζει κάθε φορά που το αγγίζει η Anίνα. Εάν το έχετε ολοκληρώσει, μπορείτε να περάσετε στο 2<sup>ο</sup> μέρος ακολουθώντας τις παρακάτω οδηγίες:

### Τραμπολίνο (2<sup>ο</sup> μέρος)

1. Εισάγετε κατάλληλες εντολές ώστε να περιστρέφεται η Anίνα **δεξιά κατά 360°** όταν πατηθεί το **δεξί βέλος** του πληκτρολογίου. Για να γίνει αυτό πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή . Προσοχή, η κίνηση πρέπει να γίνεται ομαλά για να την δούμε. Αν χρησιμοποιήσετε την εντολή «στρίψε 360 μοίρες» δεν θα προλάβουμε να δούμε τη φιγούρα να στρίβει. Θα χρειαστεί να βάλετε την εντολή στρίψε μέσα σε επαναλήψη. Πόσες μοίρες θα βάλετε στην εντολή στρίψε και πόσες θα είναι οι επαναλήψεις;
2. Ομοίως εισάγετε κατάλληλες εντολές ώστε να περιστρέφεται η Anίνα **αριστερά κατά 360°** όταν πατηθεί το **αριστερό βέλος** του πληκτρολογίου.
3. Όταν πατηθεί το **πάνω βέλος** θέλουμε η φιγούρα μας να αλλάζει σε ενδυμασία «Anίνα pop front» και μετά από λίγο να επανέρχεται σε «Anίνα pop stand». Χρησιμοποιείστε την εντολή «**Άλλαξε ενδυμασία σε**».
4. Όταν πατηθεί το **κάτω βέλος** θέλουμε να κουνάει η Anίνα τη μέση της. Αυτό μπορεί να γίνει με το εφέ «**δίνης**». Μπορείτε λοιπόν να χρησιμοποιήσετε την εντολή  και μετά από μισό δευτερόλεπτο να την επαναφέρετε στην αρχική μορφή με την εντολή «**άλλαξε εφέ δίνης κατά -25**».
5. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε και **οδηγίες στην αρχή** του παιχνιδιού, για παράδειγμα να λέει η Anίνα «Πατήστε τα βέλη!» για 5 δευτερόλεπτα.

**Καλή επιτυχία!**

Όταν ολοκληρώσετε την εργασία μπορείτε να μου την στείλετε με μήνυμα στην η-Τάξη ή στο email: [alexandrakapetanaki@sch.gr](mailto:alexandrakapetanaki@sch.gr)